

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成18年1月5日(2006.1.5)

【公表番号】特表2004-534580(P2004-534580A)

【公表日】平成16年11月18日(2004.11.18)

【年通号数】公開・登録公報2004-045

【出願番号】特願2003-507009(P2003-507009)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 1 3

A 6 3 F 13/12 Z

【手続補正書】

【提出日】平成17年6月1日(2005.6.1)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームマネージメントセンタ(10)と少なくとも1つのリモートゲームターミナル(201,...,20n)との間でのゲームマネージメント方法であって、少なくとも1つのゲームチケットをゲームターミナルから要求するステップ(40)と、

ゲームチケットをゲームターミナルにより提示するステップ(58,60)とを有する方法において、

前記要求ステップと提示ステップとの間に；

・ゲームマネージメントセンタ(10)により、当該ゲームチケットが勝ちとして提示されるかまたは負けとして提示されるかを決定する勝利インジケータ(R1)を発生するステップ(50)と；

・ゲームマネージメントセンタ(10)によりゲームターミナル(201,...,20n)に前記勝利インジケータを含む結果(R)を伝送するステップ(52)と；
を有し、

前記提示ステップ(58,60)の間に、ゲームターミナルは少なくとも1つのゲームチケットの提示を伝送された結果(R)の関数として発生し、前記ゲームチケットを提示の下に提出する、ことを特徴とする方法。

【請求項2】

ゲームは勝利確率により予め決められており、ゲームマネージメントセンタ(10)は前記処理インジケータを勝利確率の関数として発生する、請求項1記載の方法。

【請求項3】

ゲームターミナル(201,...,120n)によりゲームマネージメントセンタ(10)にゲームチケット要求メッセージ(M)を伝送するステップ(47)を有する、請求項1または2記載の方法。

【請求項4】

ゲームチケット要求メッセージ(M)は、ゲームターミナル(201,...,20n)により発生されたシード(M4)を有し、

該シード (M4) はゲームマネージメントセンタ (10) により使用され、提示されるゲームチケットが勝ちであるか負けであるかをランダムに決定する、請求項3記載の方法。

【請求項5】

ゲームターミナル (201, ..., 20n) はゲームチケットの少なくとも2つの提示を発生し、

第1の提示は該ゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを指示せず、

ゲームチケットはマスクされたシンボルを備える複数のゾーンを有しており、

第2の提示はゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを、結果 (R) の関数として指示し、

所定数のゾーンはマスクが外され、ゲームターミナル (201, ..., 20n) は、プレイヤによりマスクの外された各シンボルを結果 (R) の関数としてダイナミックに選択する、請求項1から4までのいずれか1項記載の方法。

【請求項6】

前記結果 (R) は、ゲームマネージメントセンタ (10) により対称性または非対称性暗号プロセスを使用して暗号化される、請求項1から5までのいずれか1項記載の方法。

【請求項7】

前記勝利インジケータの発生ステップ中に、ゲームマネージメントセンタ (10) はさらに、ゲームチケット (R3) を識別する番号を発生し、

前記結果 (R) はゲームチケット識別番号 (R3) を有する、請求項1から6までのいずれか1項記載の方法。

【請求項8】

ゲームチケットが勝ちであると決定された場合、当該方法はさらにゲームターミナル (201, ..., 20n) によりゲームマネージメントセンタ (10) に、該ゲームチケットを識別する番号 (R3) を含む勝利ブルーフ (P) を伝送するステップ (62) を有する、請求項1から7までのいずれか1項記載の方法。

【請求項9】

前記結果 (R) はチケット発生シード (R5) を有し、

該チケット発生シード (R5) はゲームターミナル (201, ..., 20n) により、ゲームチケットの提示のために使用される、請求項1から8までのいずれか1項記載の方法。

【請求項10】

ゲームの所定の勝利確率は、勝利値の統計的分布を有する、請求項1から9までのいずれか1項記載の方法。

【請求項11】

決定 (50) の結果 (R) の関数は、チケットが勝ちであると決定された場合、勝利値の統計的分布に依存する勝利値 (R2) を有する、請求項10記載の方法。

【請求項12】

ゲームチケットはゲームマネージメントセンタ (10) により、支払ブルーフ (M1) の受領後に発行される、請求項1から11までのいずれか1項記載の方法。

【請求項13】

ゲームマネージメントセンタ (10) は複数のゲームを管理し、

ゲームチケット要求ステップ (40) に続いて、ゲームマネージメントセンタ (10) は、少なくとも1つのゲームに相応するゲームチケットの少なくとも1つの形式を選択する、請求項1から12までのいずれか1項記載の方法。

【請求項14】

プレーヤにより発行されたゲームチケット要求を受信する手段と、前記要求の受信によりアクティベートされた少なくとも1つのゲームチケットを発生する手段と、該ゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを、プレーヤへの提示の前に決定する手段とを有する、ことを特徴とするゲームマネージメントセンタ (10)。

【請求項15】

少なくとも 1 つのゲームチケットに対する要求を発行する手段と、ゲームチケットが勝ちであるか負けであるかの決定結果 (R) を受信する手段と、ゲームチケットの少なくとも 1 つの提示を結果 (R) の関数として発生する手段と、当該提示の下でゲームチケットを提出する手段とを有する、ことを特徴とするゲームターミナル (201, ..., 20n)。

【請求項 16】

前記発生手段はゲームチケットの少なくとも 2 つの提示を発生し、

第 1 の提示はゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを指示せず、

第 2 の提示はゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを結果 (R) の関数として指示する、請求項 15 記載のゲームターミナル。